



메트로놈 필드 레벨 디자인 기획서

작성자 주소은 | 차서운 오재훈 김수빈 김나경 김의송

작성일 2023. 11. 02

01. 개요 01

- (1) 맵 개요
- (2) 컨셉
- (3) 배경 설정

02. 레벨 디자인 03

- (1) 난이도 정책
- (2) 보상 정책
- (3) 퀘스트

03. 구역별 디자인 04

- (1) 전체 맵 설명
- (2) 맵 인덱스 설정
- (3) 구역별 상세 기획

01. 개요

1. 맵 개요

- 맵 타입 : **필드 맵** - 2_FieldScene
- 대상 레벨 : **1챕터 클리어 이후** 입장
- 플레이 타임 : 구역 당 예상 5분 - 10분

2. 컨셉

- 맵 목적 : **단서 수집** 및 **전투 스테이지 진입**
- 특징 : 단서 오브젝트와 몬스터 간의 관계, 스토리에 대한 주요 정보 제공
- 게임에서의 역할 : **단서 수집 필드 / 전투 진입 / 스토리 감상**



01. 개요

3. 배경 설정

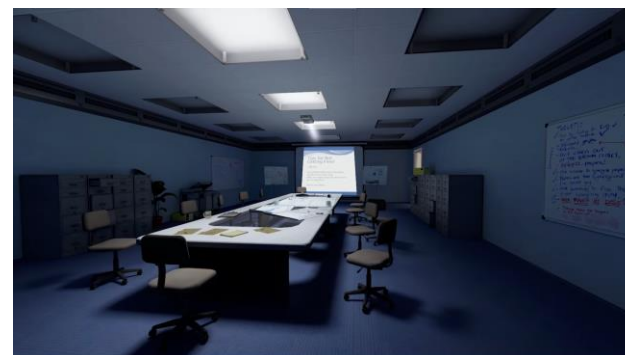
- 시나리오 상 맵 배경

회사 메트로놈의 사무실 2층, 또 다른 일이 일어나고 말았다.
야근에 지친 앵무새들이 사장님을 향해 반역하기 시작했다!

1챕터
클리어 후

회사 사무실

반전



02. 레벨 디자인

1. 난이도 정책

- 1구역부터 3구역까지 단서의 개수는 동일하게 설정.
- 전투 스테이지 해금 순서대로 난이도가 별 1개씩 오른다.
- 난이도 별 하나 당 BPM +10, 몬스터 턴당 QTE 횟수가 +1

2. 보상 정책

- 단서 조사 시 : 스테이지 해금에 필요한 '입장 재화'를 제공.
- 스테이지 클리어 시 : 스킬 강화에 필요한 '스킬 강화 재화'를 제공.
- 모든 구역 클리어 시 : 챕터 엔딩 스토리 및 크레딧

3. 퀘스트

- 메인 퀘스트 : 단서 수집 개수를 알리는 퀘스트
- 부가 퀘스트 : 스킬 강화 시스템 안내 퀘스트
- 공통 역할 : 게임 방법을 안내하는 가이드라인

전투	1스테이지	2스테이지	3스테이지
난이도	★x4	★x5	★x6
BPM	150	160	170
QTE	4	5	6

단서 수집



스테이지 해금에 필요한
'입장 재화'를 얻기 위함

스테이지
클리어



스킬 강화에 필요한
'스킬 강화 재화'를 얻기 위함

● 메인 퀘스트

- 고양이 관련 단서를 찾자!
- 몬스터 관련 단서를 찾자!
- 앵무새 관련 단서를 찾자!

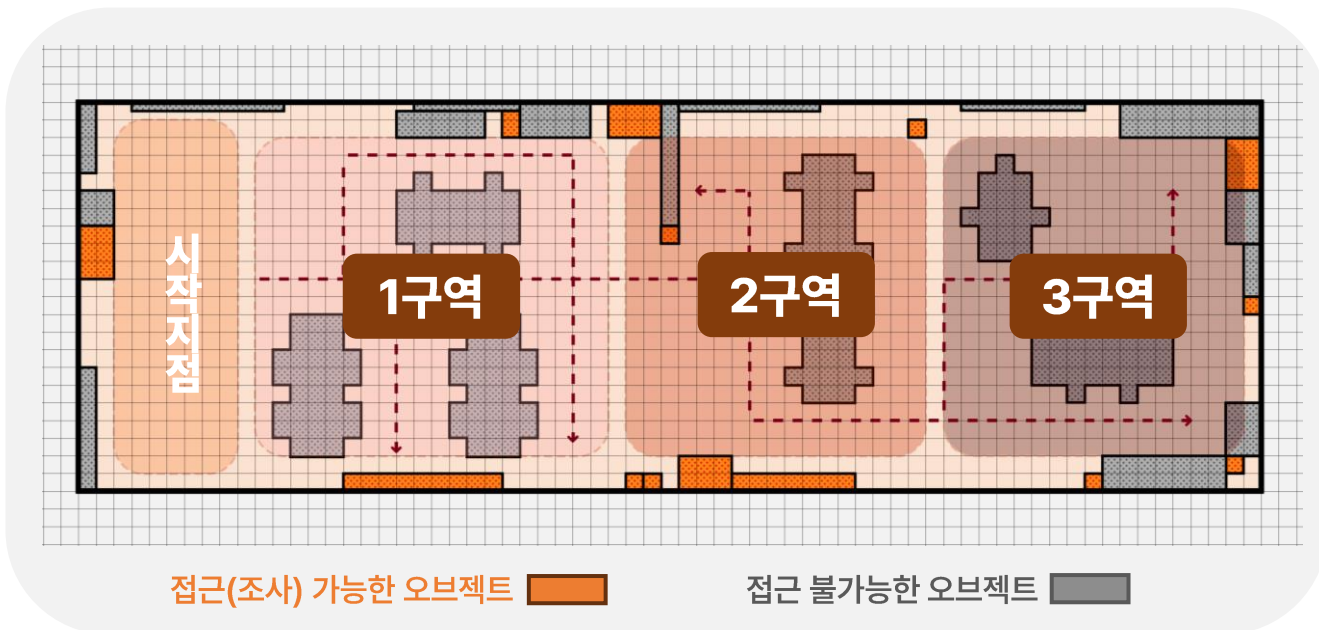
● 부가 퀘스트

- 스테이지를 클리어 해 재화를 얻자!
- 필드의 'NPC 사장' 을 찾아가자!
- 재화를 1개 소모해 스킬을 강화해 보자!

03. 구역별 디자인

1. 전체 맵 설명

- 모눈종이 한 칸당 0.5x0.5m
- 실제 게임 바닥 타일 크기 1.5x1.5m (모눈종이 9칸)
- 총 3구역으로 나뉘, 구역별 단서 및 전투 스테이지 상이



2. 맵 인덱스 설정



단서 1~3 : 적힌 숫자들은 얻는 재화를 의미



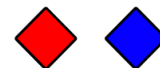
페이크단서 : 재화를 얻지 못하는 페이크 단서



주요 동선 : 플레이어가 움직일 주요 동선을 의미한다.



NPC 마커 : 스킬 강화 가능한 NPC



맵 시작 마커 / 끝 마커



몬스터 스테이지 진입 마커



몬스터 스테이지 진입구역 표기

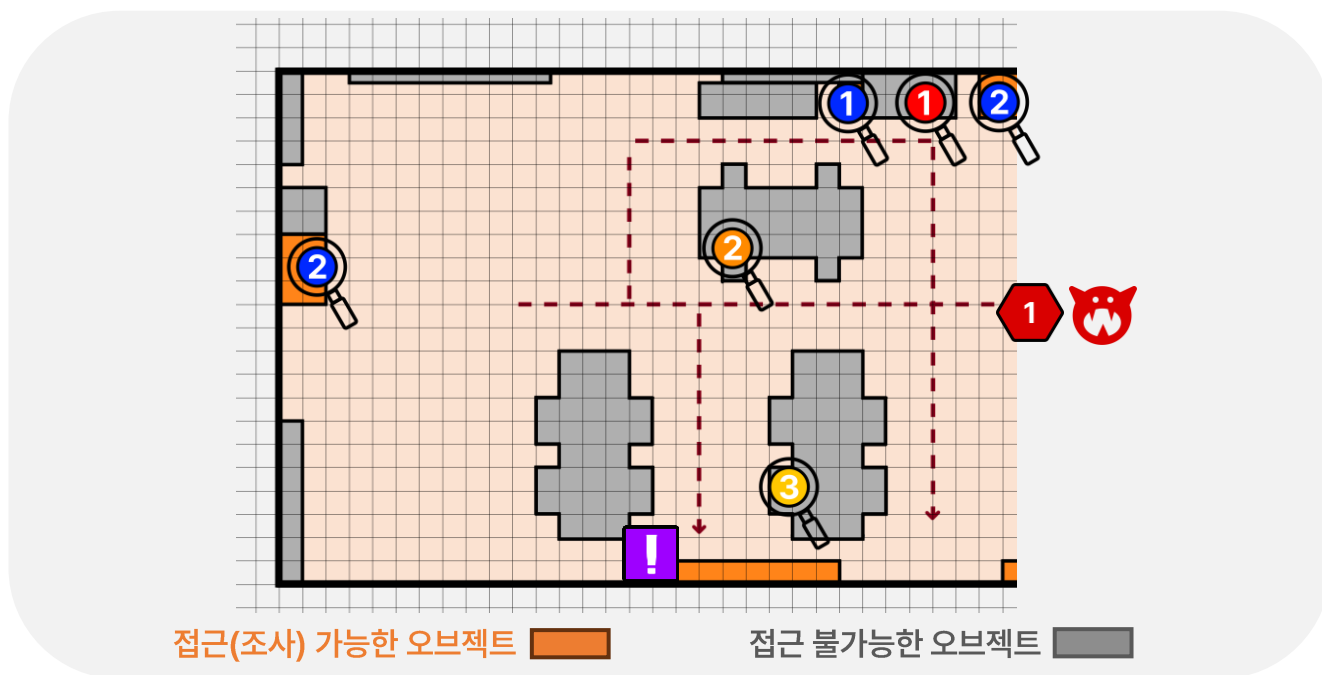
03. 구역별 디자인

3. 구역별 상세 기획

- 1구역

맵 설명 : 앵무새들이 사장에게 화가 나는 과정을 설명하는 스토리의 단서 수집

맵 목표 : '화가 난 앵무새' 전투 1스테이지 해금



- 모눈종이 한 칸당 0.5x0.5m

- 실제 게임 바닥 타일 크기 1.5x1.5m (모눈종이 9칸)

- 총 3구역으로 나뉘, 구역 별 단서 및 전투 스테이지 상이

단서 1~3 : 적힌 숫자들은 얻는 재화를 의미

페이크단서 : 재화를 얻지 못하는 페이크 단서

주요 동선 : 플레이어가 움직일 주요 동선을 의미한다.

NPC 마커 : 스킬 강화 가능한 NPC

맵 시작 마커 / 끝 마커

몬스터 스테이지 진입 마커

몬스터 스테이지 진입구역 표기

03. 구역별 디자인

3. 구역별 상세 기획

- 2구역

맵 설명 : 사장의 입장에서 바라보는 앵무새들의 태도에 관한 스토리 단서 수집

맵 목표 : '딴짓하는 앵무새' 전투 2스테이지 해금



- 모눈종이 한 칸당 0.5x0.5m

- 실제 게임 바닥 타일 크기 1.5x1.5m (모눈종이 9칸)

- 총 3구역으로 나뉘, 구역 별 단서 및 전투 스테이지 상이

단서 1~3 : 적힌 숫자들은 얻는 재화를 의미

페이크단서 : 재화를 얻지 못하는 페이크 단서

주요 동선 : 플레이어가 움직일 주요 동선을 의미한다.

NPC 마커 : 스킬 강화 가능한 NPC

맵 시작 마커 / 끝 마커

몬스터 스테이지 진입 마커

몬스터 스테이지 진입구역 표기

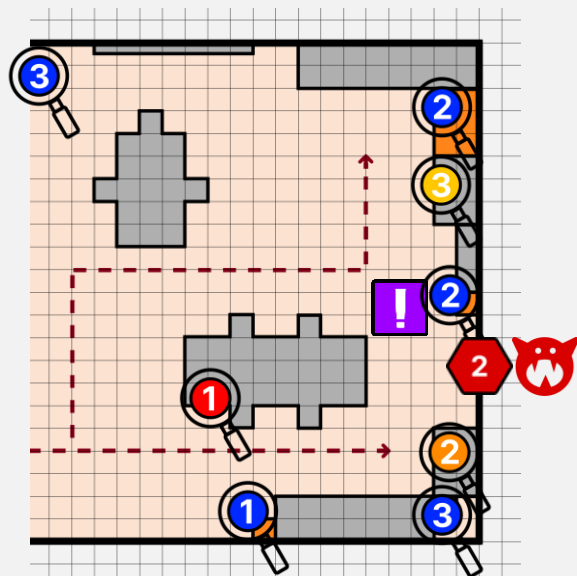
03. 구역별 디자인

3. 구역별 상세 기획

- 3구역

맵 설명 : 앵무새의 기준에서 바라보는 사장의 태도에 관한 스토리 단서 수집

맵 목표 : '사장 앵무새' 전투 3스테이지 해금



접근(조사) 가능한 오브젝트 

접근 불가능한 오브젝트 

- 모눈종이 한 칸당 0.5x0.5m

- 실제 게임 바닥 타일 크기 1.5x1.5m (모눈종이 9칸)

- 총 3구역으로 나뉘, 구역 별 단서 및 전투 스테이지 상이



단서 1~3 : 적힌 숫자들은 얻는 재화를 의미



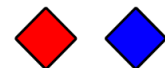
페이크단서 : 재화를 얻지 못하는 페이크 단서



주요 동선 : 플레이어가 움직일 주요 동선을 의미한다.



NPC 마커 : 스킬 강화 가능한 NPC



맵 시작 마커 / 끝 마커



몬스터 스테이지 진입 마커



몬스터 스테이지 진입구역 표기